

DER DRUIDE

Name

Stufe EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung Schaden **W6**

Lebenspunkte Maximum (6 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Bullig, Sehnig, Knorrig

Augen: Weise, Wild, Gespenstisch

Haare: Durcheinander, geflochten, Fellkappe

Kleidung: Zeremonielle Gewandung, praktische Lederkluft, wettergegerbtes Fell

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

_____ riecht eher wie Beute als wie ein Jäger.

Die Geister sprachen zu mir von einer großen Gefahr die _____ folgt.

Ich habe _____ einen geheimen Ritus des Landes gezeigt.

_____ hat von meinem Blut gekostet und ich von seinem/ihrem. Wir sind dadurch verbunden.

Rasse

Elf
Der Lebenssaft der alten Bäume fließt in deinen Adern. Zusätzlich zu allen anderen Anpassungen zählen die großen Wälder immer zu deinem Land.

Mensch
So wie dein Volk lernte Tiere für ihre Felder und Farmen an sich zu binden, hast du dich an sie gebunden. Du kannst stets die Form eines jeden Haus- oder Hoftiers annehmen, zusätzlich zu deinen üblichen Optionen.

Halbling
Du singst die Heilungslieder von Quelle und Bach. Wenn du dein Lager aufschlägst, heilen du und deine Gefährten +1W6 LP.

Gesinnung

Chaotisch
Zerstöre ein Symbol der Zivilisation.

Gut
Hilf jemandem oder etwas wachsen.

Neutral
Eliminiere eine unnatürliche Bedrohung.

Startspielzüge

Geboren auf diesem Boden
Du hast deine Magie an einem Ort erlernt, an dem die Geister alt und stark sind und sie haben dich als einen der ihren gekennzeichnet. Egal wohin du gehst sie leben in dir und erlauben dir ihre Gestalt anzunehmen.

Wähle eines der folgenden. Es ist das Land an das du angepasst bist - wenn du dich verwandelst darfst du die Form eines jeden Tiers das in diesem Land leben mag annehmen.

- Die großen Wälder
- Die wispernde Ebene
- Die weite Wüste
- Die stinkenden Sümpfe
- Das Flussdelta
- Die Tiefen der Erde
- Die saphirenen Inseln
- Die offene See
- Die gewaltigen Berge
- Der gefrorene Norden
- Die verfluchte Ödland

Wähle ein Mal - eine körperliche Eigenschaft die dich als aus deinem Land geschaffen kennzeichnet. Es kann ein tierisches Merkmal sein, wie ein Geweih oder die Flecken eines Leoparden oder etwas Allgemeineres: Haare wie Blätter oder Augen wie funkelnde Kristalle. Dein Mal bleibt immer vorhanden, egal in was du dich verwandelst.

Erhalten durch die Natur
Du musst weder Essen noch Trinken. Wenn ein Spielzug dich auffordert eine Ration weg zu streichen, ignoriere es einfach.

Geistersprache
Das Grunzen, Bellen, Zirpen und alle anderen Rufe von Kreaturen aus der Wildnis sind wie Sprache für dich. Du kannst jedes Tier das in deiner Art Land lebt verstehen. Auch jedes dessen Essenz du erforscht hast.

Gestaltwandler
Wenn du die Geister rufst um deine Gestalt zu verändern, wirf +WEI.
• Bei einer 10+ halte 3.
• Bei einer 7-9 halte 2.
• Bei einem Fehlschlag halte 1 zusätzlich zu dem was der SL sagt.

Du kannst die physische Form jeder Spezies annehmen, deren Essenz du erforscht hast oder die in deiner Art Land lebt. Du und alles was du am Körper trägst verschmelzen in eine perfekte Kopie der Form dieser Spezies. Du erhältst die Fähigkeiten und Schwächen die ihr zu eigen sind: Klauen, Flügel, Kiemen, Atmen von Wasser statt von Luft. Du verwendest deine üblichen Modifikatoren für Spielzüge, aber einige werden wahrscheinlich schwerer auszulösen sein als gewöhnlich - eine Hauskatze wird es einfach schwerer finden einen Oger zu bekämpfen. Der SL wird dir außerdem einen oder mehrere Spielzüge die mit deiner neuen Form verbunden sind mitteilen. Gib ein Halten aus um einen dieser Spielzüge durchzuführen. Sobald du kein Halten mehr hast, verwandelst du dich in deine natürliche Form zurück. Zu jeder Zeit kannst du all dein Halten ausgeben um in deine natürliche Form zurückzukehren.

Erforschte Essenz
Wenn du Zeit mit einem Tiergeist in Einkehr verbringst, kannst du seine Spezies zu denen hinzufügen, in die du dich verwandeln kannst.



Münzen

Ausrüstung

Ein **Zeichen deines Landes** (0 Gewicht), beschreibe es:

Wähle deine Verteidigung:

Fellrüstung (1 Rüstung, abgetragen, 1 Gewicht)

Holzschild (+1 Rüstung, 1 Gewicht)

Wähle deine Bewaffnung:

Knüppel (Normal, 2 Gewicht)

Stab (Normal, Zweihändig, 1 Gewicht)

Speer (Lang, Geworfen, Nah, 1 Gewicht)

Wähle eins:

Abenturerausrüstung (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Breiwickel & Kräuter (2 Anwendungen, Langsam, 1 Gewicht)

Pfeifenkraut der Halblinge (6 Anwendungen, 0 Gewicht)

Belastung

Maximum (6 + STÄ) Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen.

Jägers Bruder
Wähle einen Spielzug des Waldläufers.

Rot in Zahn und Klaue
Während du dich in eine entsprechenden Tiergestalt (etwas Gefährliches) verwandelt hast, erhöht sich dein Schaden auf W8.

Gemeinschaft des Flüsterns
Wenn du etwas Zeit an einem Ort verbringst und die dort vorherrschenden Geistern des Landes studierst und sie rufst, wirf +WEI. Du erhältst eine Vision von Bedeutung für dich, deine Verbündeten und die Geister um dich herum.

- Bei einer 10+ ist die Vision klar und hilfreich für dich.
- Bei einer 7-9 ist die Vision unklar, die Bedeutung trübe.
- Bei einem Fehlschlag ist die Vision aufwühlend, furchterregend, traumatisierend. Der SL wird es dir beschreiben. Nimm -1 voraus.

Rindenhaut
So lange deine Füße den Boden berühren, erhältst du +1 Rüstung.

Das Auge des Tigers
Wenn du ein Tier markierst (mit Schlamm, Schmutz oder Blut), kannst du durch die Augen dieses Tiers sehen als wären sie deine eigenen, unabhängig davon wie weit es entfernt ist. Du kannst maximal ein Tier gleichzeitig markieren.

Balance
Wenn du Schaden zufügst, nimm 1 Balance. Wenn du jemanden berührst und die Geister des Lebens kanalisiert, darfst du Balance ausgeben. Für jede Balance die du aus gibst, heile 1W4 LP.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

Sammlers Schwester
Wähle einen Spielzug des Waldläufers.

Meister aller Formen
Wenn du gestaltwandelst, wirf 1W4 und füge das Ergebnis zu deinem Halten hinzu.

Tanz des Doppelgängers
Du bist in der Lage die Essenz eines spezifischen Individuums zu studieren und seine exakte Form anzunehmen, inklusive Menschen, Elfen und dergleichen. Deine Zeichnung zu unterdrücken ist möglich, aber du erhältst -1 andauernd bis du in deine eigene Form zurückkehrst.

Blut und Donner
Ersetzt: *Rot in Zahn und Klaue*
Während du dich in eine entsprechenden Tiergestalt (etwas Gefährliches) verwandelt hast, erhöht sich dein Schaden auf W10.

Druidenschlaf
Wenn du diesen Spielzug wählst, darfst du bei der nächsten Gelegenheit, in der du Sicherheit und Zeit in einem angemessenen Ort verbringst, dich mit einem neuen Land in Einklang bringen. Dieser Effekt tritt nur einmal ein und der SL wird dir sagen wie lange es dauert und welche Kosten du bezahlen musst. Von da an wirst du behandelt, als wärest du neben deinem bisherigen Land auch Geboren auf diesem Boden.

Wetterweber
Wenn du unter offenem Himmel bist wenn die Sonne aufgeht, wird der SL dich fragen, welches Wetter es heute geben soll. Sag ihm was auch immer du möchtest und es wird so sein.

Abwerfen
Wenn du Schaden erhältst während du in einer anderen Gestalt bist, darfst du wählen in deine natürliche Form zurückzukehren um den Schaden zu verhindern.

Dinge-Flüsterer
Du findest die Geister im Sand, in der See und im Stein. Du darfst nun deine Spielzüge Geistersprache, Gestaltwandlung und Erforschte Essenz zusätzlich zu Tieren auch auf unbelebte natürliche Objekte (Pflanzen oder Steine) oder Kreaturen aus diesen anwenden. Die Formen des Dinge-Flüsterers können exakte Kopien sein oder mobile, vage humanoid geformte Wesen sein.

Gestaltgeber
Wenn du in anderer Gestalt wandelst, wähle ein Attribut: Während du verwandelt bist, erhältst du +1 andauernd auf Würfe die dessen Modifikator verwenden. Der SL wird auch ein Attribut wählen. Du erhältst -1 andauernd auf Würfe mit dessen Modifikator während du verwandelt bist.

Elementar-Meisterschaft
Wenn du die ursprünglichen Geister des Feuers, des Wassers, der Erde oder der Luft anrufst, damit sie eine Aufgabe für dich übernehmen, wirf +WEI.

- Bei einer 10+ wähle zwei.
- Bei einer 7-9 wähle eins.
- Bei einem Fehlschlag passiert eine Katastrophe als Ergebnis deiner Anrufung.

Gib dein Halten aus für:

- Der Effekt den du dir wünschst, tritt ein.
- Du vermeidest es, den Preis der Natur dafür zu bezahlen.
- Du behältst die Kontrolle.

Welt-Flüsterer
Ersetzt: *Dinge-Flüsterer*
Du siehst die Muster die die Gefüge der Welt ausmachen. Du darfst deine Spielzüge Geistersprache, Gestaltwandler und Erforschte Essenz auf reine Elemente anwenden - Feuer, Wasser, Luft und Erde.

Gestaltformer
Benötigt: *Gestaltgeber*
Du darfst deine Rüstung um 1 erhöhen oder zusätzlich +1W4 Schaden zufügen wenn du in einer Tiergestalt bist. Wähle welches, sobald du dich verwandelst.

Chimäre
Wenn du gestaltwandelst, darfst du eine verschmolzene Form aus bis zu drei verschiedenen Formen wählen. Du darfst beispielsweise ein Bär mit Adlerflügeln und dem Kopf eines Widders sein. Jedes Merkmal gewährt dir einen anderen Spielzug. Ansonsten folgt deine Chimärenform den gleichen Regeln wie dein Gestaltwandler-Spielzug.

Räuberüberfall
Wenn du dir Zeit nimmst und einen Plan etwas zu stehlen machst, nenne diesen Gegenstand, den du stehlen willst und stelle dem SL diese Fragen. Wenn du mit diesem Wissen handelst, erhältst du +1 voraus.

- Wer wird bemerken, dass es fehlt?
- Was ist seine mächtigste Verteidigung?
- Wer wird kommen um danach zu suchen?
- Wer will es sonst noch?

DER DRUIDE

